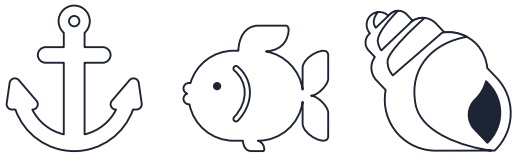
Escape room: Il forziere del capitano Barbagrigia

Leggete la storia e preparatevi: per uscire servono quattro cifre.

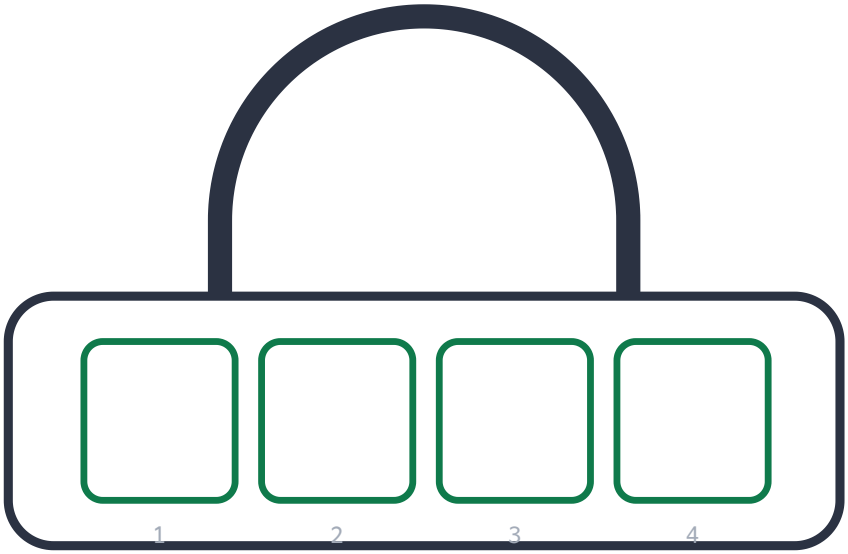


Il forziere del capitano Barbagrigia

Sull'isola delle conchiglie avete trovato il forziere del capitano Barbagrigia. È chiuso con un lucchetto a quattro cifre! Sulla mappa il capitano ha lasciato quattro enigmi: ogni enigma risolto vi dà una cifra. Chi apre il forziere diventa il nuovo capitano.

Come si gioca. Si gioca da soli, a coppie o a squadre di 3-4. Risolvete gli enigmi delle pagine seguenti: ogni enigma dà una cifra. Quando le avete tutte, scrivetele in ordine nel lucchetto e chiedete all'insegnante (o a un adulto) se il codice è giusto. Se sbagliate, ricontrollate gli enigmi: niente panico!

Il codice per aprire il forziere del tesoro



Escape room: enigmi 1 e 2

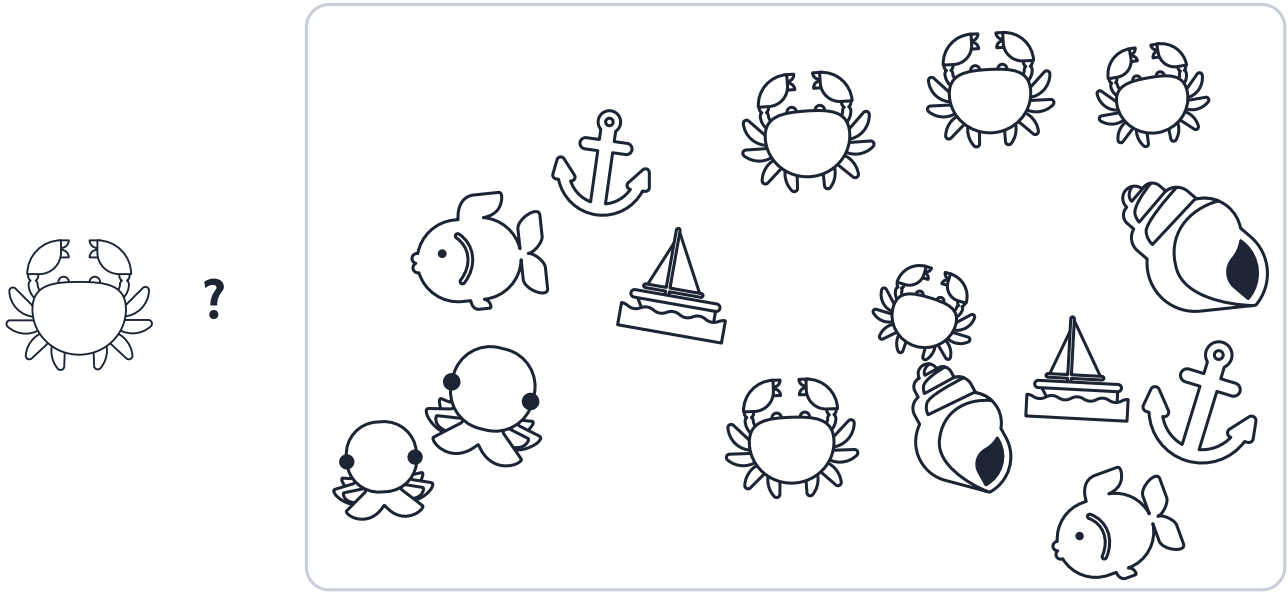
NOME _____

DATA _____

Risolvi l'enigma e scrivi la cifra nella casella colorata.

1 Conta bene

Quante figure come questa ci sono nella stanza? Contale tutte, anche quelle piccole e quelle storte.



Cifra n. 1: ☐

2 Il calcolo magico

Fai il calcolo: il risultato è la cifra.

$$8 \times 5 - 36 = ?$$

Cifra n. 2: ☐

Escape room: enigmi 3 e 4

Risolvi l'enigma e scrivi la cifra nella casella colorata. Poi scrivi le quattro cifre nel lucchetto della prima pagina.

NOME _____

DATA _____

3 La parola segreta

Ogni numero è una lettera (A = 1, B = 2...). Scopri la parola: è un numero scritto in lettere!

A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

18 16 5

Cifra n. 3: ☐

4 La sequenza

Scopri la regola e trova il numero che manca alla fine.

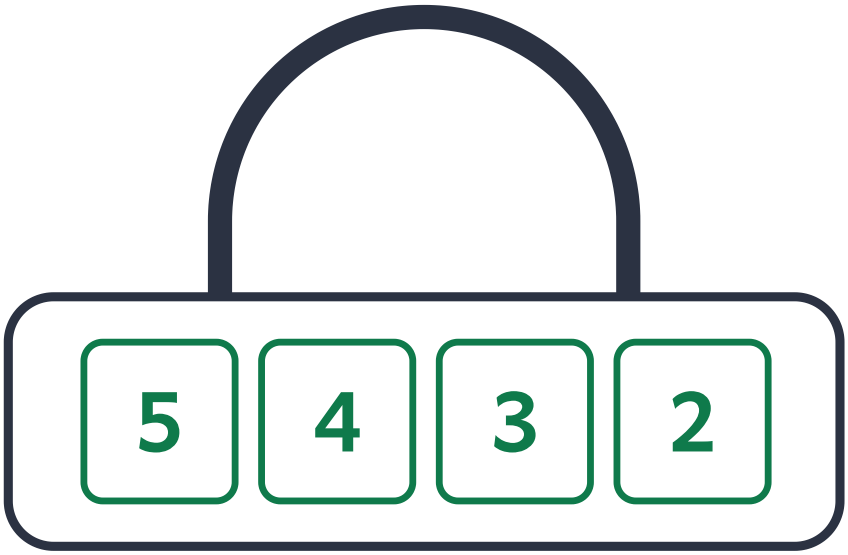
26 , 20 , 14 , 8 , ?

Cifra n. 4: ☐

Escape room: soluzioni per l'insegnante

SOLUZIONI

Il codice è 5 4 3 2



1. Le figure da contare sono 5.

2. 8 × 5 − 36 = 4

3. 18 16 5 = TRE = 3

4. 26, 20, 14, 8, 2 (si toglie sempre 6)

Idea per la classe: chiudete una scatola con un lucchetto a combinazione impostato su 5432 e mettete dentro una piccola sorpresa (un attestato, un segnalibro, una caramella). Per le squadre veloci si può nascondere ogni enigma in un punto diverso dell'aula.